Das Spectrum-User-Club Magazin

SUC-SESSION

Speccy Jones, auf dem Kreuzzug für die SUC-SESSION

Juni 1996 / Ausgabe Nr. 6 (147)

VORWORT

Wieder einmal geschafft. Durch unsere vielen Reisen im Zeitstress, war es wieder mal nicht einfach die SUC-SESSION fertigzustellen. Dabei ist diese Ausgabe doch etwas ganz besonderes, mehr dazu werden wir euch bald mitteilen, im Moment ist es noch ein Geheimnis, aber es tut sich was in der Spectrum-Szene.
Neue Mitglieder haben wir auch, wir begrüßen herzlich Karl H. Berger, L'ecluse, F-17150 Port de Vitrezay, Frankreich und Nele Abels, Ketzerbach 57, 35037 Marburg. Beide sind Mitglied aufgrund der Zusendung eines Probeexemplars geworden, was beweist, daß die SUC-SESSION in punkto Qualität überzeugt.
Wir bedanken uns für soviel Zuspruch der Leserschaft und tun alles daran, uns ständig zu verbessern. Da wir dazu eure Meinungen brauchen, kann man den Aufruf nur wiederholen: Schreibt uns eure Meinung.
Viel Spaß mit der neuen SUC-SESSION wünschen

Thomas + Fred

IMPRESSUM

Der Spectrum-User-Club ist der älteste existierende Spectrum-Club Deutschlands. SUC-SESSION ist das Club-Magazin des Spectrum-User-Clubs und wird an alle Clubmitglieder versendet. Es wird gestaltet aus Artikeln der Redaktion wie auch Mitgliederberichten. Alle SUC-Mitglieder sind dazu aufgerufen, ihre Berichte einzusenden.

Redaktion : Thomas Eberle, Fred Dürkes
Gastäckerstr. 23, 70794 Filderstadt
Druck und Heftung: Lichtpauserei Lacerda, Filderstadt
Erscheinungsweise: monatlich
Clubhotline : 0711/775033 (Tel/Fax)
Hardwarefragen : 0711/731026 (Tel/Fax)

WIE WIRD MAN MITGLIED?

Die Mitgliedschaft kostet pro Jahr 50,00 DM, bei kürzerer Mitgliedschaft 5,00 DM pro Monat. Eine einfache Überweisung auf Konto-Nr. 3744727, BLZ 60050101 Landesgirokasse Stuttgart unter dem Zusatz "SUC" genügt. Bitte auf der Überweisung möglichst volle Adresse angeben.

PD-BIBLIOTHEK:

Der SUC hat zwei PD-Bibliotheken, die gegen eine geringe Gebühr PD-Programme verschicken. Die Gebühr beträgt bei bis zu 20 Programmen 5,00 DM und von 21-50 Programmen 10,00 DM. Jeweils inklusive Versandkosten innerhalb Deutschlands und Datenträger. Wer Programme einsendet, die noch nicht in der Bibliothek vorhanden sind, hat eine Bestellung frei. Demos sind entweder im Format Opus-Disc oder Kassette erhältlich, die anderen Programme auf +D oder Kassette.

SPIELE, UTILITIES:
Ludwig Halbritter, Voglerinweg 7, 86508 Rehling
DEMOS:
Manfred Messerschmidt, Wildtaubenweg 64, 71334 Waiblingen

News in Kürze

1) Amstrad hat jetzt die Texte für die Anleitungen des Spectrum 48k und +3 als PD freigegeben. Es ist wohl nur eine Frage der Zeit, bis es diese Anleitungen als Textfile im Internet gibt.

2) Dominic Morris hat die Zeit, in der er in Deutschland studierte gut genutzt und ein brandneues Programm für den +3 geschrieben. DISCDOS ist für User eines zweiten 3,5" Laufwerks geschrieben und emuliert das +D. Die Vollversion kostet 6,00 Pfund und ist direkt erhältlich bei:
Dominic Morris, 20 Greenhill Drive, Malvern, Worcs, WR14 2BW, Great Britain.
E-Mail an: djm8@ukc.ac.uk.---

3) Die Grafix Wizards haben wieder zugeschlagen. Das einzige Software-House, das neben Sintech zur Zeit gute neue Spectrum-Software garantiert, hat jetzt Dead or Alive herausgebracht. Das Spiel soll im Stile von Commando oder Ikari Warriors sein, aber diesmal mit Cowboys und Indianer.

4) Für das nächste Treffen in Houten/Holland steht der Termin bereits fest. Interessenten können die Fahrt für 05. Oktober bereits buchen.

5) Das ZX-Team plant eine besondere Aktion zu Sir Clives Geburtstag (30.07.). Wer hat da eine Idee ?

6) Bernhard Lutz hat einige Zusatz-Programme für den Z80-Emulator von Gerton Lunter geschrieben. Gegen Portoerstattung bietet er diese jedem gerne an:
Bernhard Lutz, Hammerstr. 35, 76756 Bellheim, Tel.: 07272-77372 (bei Sprenger), Fax 07274-76839
Mo.-Do. ab 18.00 Uhr.

7) In England hat es sich endlich durchgesetzt, daß Fanzines und Clubs, die ja bekanntermaßen meist auf Selbstkostenbasis arbeiten, in verschiedenen Magazinen umsonst Anzeigen aufgeben können. Wäre schön, wenn sich das in Deutschland auf durchsetzen würde, denn die normalen Anzeigenpreise sind nicht zu bezahlen. Dadurch würde man doch noch auf einige Spectrum-User stoßen.

8) Software via Modem für den Spectrum gibt es in der BBS SpecTroMania in Dänemark,
Tel. 0045-75367980.

(te)

!! Leserbriefe !!

Herzliche Urlaubsgrüße aus den USA sendet uns und allen SUC-Mitgliedern Nobert Opitz

---

Graham Collier schreibt uns, daß er im Mai keine Hacker-Ecke geschrieben hat, da es nie eine Reaktion auf seine Artikel gab. Er will die Serie vielleicht noch umarbeiten.
Da wir ja bei dieser Serie etwas hinterherhinken (wir drucken im Moment Artikel von Anfang dieses Jahres ab, weil die Serie so umfangreich ist, werden wir diese Lücke wohl gar nicht bemerken, aber dennoch ist es schade, daß weder von unseren Mitgliedern, noch von den Lesern des englischen Orginals eine Reaktion kommt

---

Nele Abels hat sich entschlossen, unserem Club beizutreten :
Den Mitgliedsbeitrag müßtet ihr diese Tage per Überweisung erhalten. Ich hoffe es sind immer noch DM 50,00 wie in der März/95 Ausgabe eures Magazins zu lesen war. Weil ich außerdem auch meine Hardware-Bestände erweitern möchte, wäre ich euch extrem dankbar, wenn ihr mir eine Verkaufsliste zuschicken könntet.

Es ist immer wieder erfreulich, daß die kostenlos versendeten Info-Hefte, die wir hin und wieder auf Anfrage verschicken, doch irgendwann lohnen. Wir sind sicher, daß Du die Mitgliedschaft nie bereuen wirst. Eine Hardware-Liste wird im übrigen regelmäßig im Clubheft abgedruckt und als Mitglied erhälst Du sogar 10 % Rabatt auf Hardware.

Harald Lack freut sich:
Toll, daß doch noch was aus unserem T-Shirt geworden ist. Wie ihr euch vielleicht noch erinnert, war ich auch seinerzeit unter den Bestellern. Jetzt will ich also keine Zeit verlieren und ein Exemplar für mich bestellen. Die Farbe ist egal. Ist es auch möglich den Preis auf das Clubkonto zu überweisen ?

Ja, wir sind auch sehr froh, die T-Shirt Aktion unter Dach und Fach gebracht zu haben. Die Versorgung ist erstmal auch gesichert, neben XL bieten wir jetzt auch XXL-T-Shirts an (Wolfgang Hallers Spezialgröße war nicht zu bekommen). Der Preis liegt nach wie vor bei 25,00 DM + Porto und das Geld kann natürlich auf das Clubkonto überwiesen werden, wobei wir auch Bestellungen ohne Vorkasse ausführen (Specci-Usern vertrauen wir)

Auch Xterminator (unser Demo-Ecke-Schreiber) wollte mal seinen Kommentar loswerden, natürlich zu dem Demo-Artikel, der nicht von ihm ist:
Nun noch etwas in eigener Sache zur Demo-Ecke im Mai-Heft (NMI-Serie):
Es gab da so einige Dinge...
1.: Bevor MEZ das Demo NMI 1 programmierte, gab es die von ihm so genannte "Ugly Demo", die technisch ebenfalls hervorragend war, wenn auch etwas fehlerhaft.
2.: Wieso "die Jungs aus München" und "Main-Coder"? Auf dem Speccy programmierte nur MEZ.
3.: Wieso sollte NMI 1 heute keinen Hund mehr hinter dem Ofen hervorlocken? Sie ist selbst heute noch besser als das meiste aus England (Icabod, United Minds...)
4.: Der dritte (DXYCP-Scroll) und der letzte (The End) Part von NMI 3 sind eigentlich die Besten (gerade der DXYCP, sowas hat immer noch niemand versucht zu verbessern) Parts, und genau die beiden wurden, was die hervorragenden FX betrifft, nur mit einem kurzen Satz erwähnt.

5.: Was die Gastparts betrifft, wäre es wohl angebracht gewesen, zu schreiben "Die Part zeigen deutlich, welchen Vorsprung die Coder HATTEN", denn die Demo ist fast 5 Jahre alt und mittlerweile haben Vision und ich viel aufgeholt. So, ich hoffe, du faßt diese Kritik nicht falsch auf. ich bin nicht wütend, es waren halt so viele Dinge, die mir beim Lesen aufgefallen sind.

Kommentare sind immer erlaubt und auch gut. Wenn einer im Magazin seine Meinung wiedergibt, muß das nicht die Meinung aller sein. Außerdem sind dem einen vielleicht mehr Fakten bekannt wie einem anderen. Daß der Vorsprung jetzt nicht oder kaum mehr vorhanden ist, wissen ja fast alle durch die Weihnachtsdisk. Da wir in der letzten Ausgabe aber Platzprobleme hatten, wurde ein entsprechender Hinweis weggekürzt, war aber ursprünglich im Artikel vorhanden. Allerdings sollte es ja um MEZ und nicht um TMG gehen.

(te)

Kopie or not Kopie

Stefan Ballerstaller machte uns noch auf einen Softwareversand in Bremen aufmerksam, der bisher nicht in unserer Adressenliste aufgetaucht ist.
Tatsächlich ist uns der Elite-Versand ein Begriff. In früheren Zeiten annoncierte der Versand immer in Zeitschriften wie ASM günstige Spectrum Software. Das der Versand allerdings immer noch aktiv sein könnte, kam uns nicht in den Sinn.
Elite hat sich jetzt umbenannt in B-Movie Garage und die Liste die wir bekamen war mal ganz anderer Art. Der Aufbau der Liste schien darauf hinzudeuten, daß es sich dabei nicht um einen Originalverkauf, sondern um einen Kopierservice handelte. Ein Telefongespräch brachte schnell näheres.
B-Movie Garage vertreibt neben Spectrum-Spielen auch Videofilme. Man bietet Originale ebenso wie Kopien an, wobei die rechtliche Situation bei Filmen und Programmen vergleichbar ist. Jeweils fehlt bei den Angeboten der Copyrightträger, d.h. es ist niemand mehr da (Auflösung, Konkurs) der sein geistiges Eigentum und die Besitzrechte daran haben könnte. Firmen wie z.B. Automata gibt es nicht mehr, also hat man bei B-Movie Garage einfach Kopien der Programme verkauft.
Die rechtliche Situation ist dabei nicht ganz klar, die Lizenzrechte liegen, sollte der Lizenträger tatsächlich aufgelöst worden sein, wieder beim Programmierer. Dieser ist aber nie gefragt worden. Dennoch, wo kein Kläger da kein Richter und bereits vor einem Jahr hat die Softwareindustrie angekündigt, *keine* 8-Bit Raubkopierer mehr zu verfolgen. Ob dies auch für kommerzielle Fälle gilt, wo Kopien verkauft werden, ist fraglich. Jedenfalls sind die meisten der angebotenen Programme tatsächlich steinalt und wohl in keinem Softwaregeschäft mehr zu finden, obwohl durchaus Klassiker dabei sind. Durch den Einsatz von B-Movie Garage bleiben die Programme für den User wenigstens verfügbar.
Wir selber werden uns dem Risiko nicht aussetzen und bleiben dabei Originale zu verkaufen. Dennoch sehen wir in B-Movie Garage keine Konkurrenz, da bis auf wenige Ausnahmen die Programme sowieso bei Sintech nicht zu haben sind. Ansonsten kostet ja ein Programm bei B-Movie Garage 4,00 DM, Mindestbestellmenge sind 10 Programme. Bei Sintech kostet das teuerste Original 5,00 DM, die meisten sogar nur 1,50 DM. Somit brauchen wir ebenfalls das Preis-/Leistungsverhältniss nicht zu scheuen.
Für alle, die jedoch verzweifelt nach einem bestimmten Programm suchen, bietet B-Movie Garage eine gute Alternative. Anfragen lohnt sich allemal.

Spectrum Test Programm

von Michael Meyer

Die folgende Routine testet durch, auf welchem Spectrum das Programm läuft und in welchem Mode. Es stellt auch fest, ob es sich bei dem Rechner um einen SAM oder einen weiteren Emulator handelt. Die Routine ist dafür gedacht, in Public Domain Programmen (Demos) zu testen, welches Gerät angeschlossen ist, um das Programm daran anzupassen oder um dem User mitzuteilen, daß er in einen anderen Mode umschalten muß. Sicher gibt es noch mehr Möglichkeiten, die Routine einzusetzen.
Wie funktioniert es? Nun, mit einer Ausnahme testet es nicht die System-Variablen oder ROM-Inhalte, aber die Hardware. Dies ist der sicherste Weg, da sich System-Variablen oder ROM-Inhalte ändern können, die Hardware aber bleibt. Um den 48k, 128k SAM oder Emulator zu erkennen, testet das Programm einfach die Geschwindigkeit (48k 3,5 MHZ; 128k 3,55 MHZ; SAM Coupe Mode 1 3,48 MHZ etc.). "If it is a 128k Spectrum" wird die Geschwindigkeit der ULA bzw. der Video Chip getestet um den 128k und +2 vom +2A/B bzw. +3 zu unterscheiden. Das ist möglich, weil die nachgebaute ULA von Amstrad etwas langsamer das Bild aufbaut. Auch ein +2A der umgebaut wurde, wird noch als +2A/+3 identifiziert.
Nützlich bei 128k Spectrums ist es auch, den Mode herauszufinden. Dies geschieht durch den Versuch, eine RAM-page einzupagen (keine Werte werden zerstört). Ist das nicht möglich, befindet man sich im 48k Mode, eine Systemvaribale wird noch geprüft um festzustellen, ob man sich im 128k (+3 Basic) oder im USR 0 Modus befindet (USR 0 Mode wird erreicht, wenn man im 128k Modus "USR 0" eintippt. Man kommt dann in den 48k Modus, aber anders als bei dem Befehl "SPECTRUM" kann man mit dem OUT-Befehl weiterhin auf die RAM-Banken oder andere I/O Adressen des 128k zugreifen).
Einige mögen sich über die Adresse wundern, auf die ich die Routine gesetzt habe. Nun, über 49151 würde die Routine sich selbst ausblenden, wenn sie den RAM-page Test durchführt und unter 32768 teilt das RAM die Zeit mit der ULA, so daß der Speed-Test wohl nicht sauber ausgeführt werden könnte. Einige Punkte sind noch anzumerken:

1) Die Routine ben|öigt die Adressen 48640 bis 49092 obwohl die Routine erst bei 48900 startet. Die unter dem Start liegenden Bytes werden für die Interrupt-Tabelle benötigt, also darf dort nichts anderes, wichtiges, stehen.

2) Die Routine sollte unverändert übernommen werden. Wenn sich nicht gerade ein äußerst cleverer Hacker mit Änderungen beschäftigt, wird das Programm abstürzen.

3) Auf dem 128k Spectrum wird das erste Drittel des Bildschirms für den Video-Test gelöscht.

4) Ist die Routine einmal ausgeführt, kann sie überschrieben werden (entpacken von Files?). Sie hat dann ihre Aufgabe erfüllt und man kann wieder den gesamten Speicher benutzen.

Um die Routine zu benutzen muß man den Test mit PRINT USR 48900 aufrufen, der Spectrum-Mode wird mit PRINT USR 49030 festgestellt. Wird die Routine mitten aus einem Programm ausgerufen, benutzt man besser eine Varible beim Aufruf, z.B. LET mode = USR 49030. Aufgrund des Systemvariblenchecks könnte die Routine sonst nicht funktionieren. Wer sein Programm in Maschinencode schreibt, bekommt das Ergebnis in das BC-Register geschrieben. Man bekommt eins der folgenden Ergebnisse:

Spectrum-Typ (USR 48900):

48	= 48k
128	= 128k/+2
3	= +2A/+3
4	= SAM (Screen Mode 1)
5	= Ein Spectrum-Emulator

Spectrum-Mode (USR 49030):

48	= 48k Mode
0	= USR 0 Mode
128	= 128/+3 Basic

Okay, hier kommt das Assembler-Listing:

```
0010                            ;SPECTRUM/MODE TEST
0020                            ;USR 48900 -> SPEC TYPE
0030                            ;USR 49030 -> MODE TYPE
0040            ORG 48900
0050            ENT $
0060                            ;
0070                            ;GENERIERE IM2
0080                            ;
0090            LD A,I          ; SPEICHERE I-REGISTER
0100            PUSH AF
0110 INIT       LD HL,48640     ; GENERIERE IM2
0120            LD BC,191       ; TABELLE
0130 LP1        LD (HL),C
0140            INC HL
0150            DJNZ LP1
0160            LD (HL),C
0170            LD HL,FLAGCH    ; KOPIERE IM 2 ROUTINE
0180            LD DE,49087     ; NACH 49087
0190            LD BC,5
0200            LDIR
0210            LD A,190        ; SCHALTET AUF IM2
0220             LD I,A
0230            IM 2
0240                            ;
0250                            ; TESTET MHZ-RATE
0260                            ;
0270            LD BC,0
0280            HALT
0290            XOR A
0300 MHZLP      INC BC          ; BC ZÄHLT DIE ANZAHL
0310            CP 1            ; DER WIEDERHOLUNGEN
0320            JP NZ,MHZLP     ; PRO INTERRUPT
0330            DI
0340            LD A,C          ; VERGLEICHE INHALT
0350            CP 10           ; VON BC MIT
```

```
0360            JP Z,VIDTES     ; TYP DES SPECTRUMS
0370            CP 222
0380            JP Z,SP48
0390            CP 205
0400            JP Z,SAM
0410            JP EMULAT
0420                            ;
0430                            ; 128 ODER +2A/+3
0440                            ; TESTE GESCHWINDIGKEIT VIDEO
0450                            ;
0460 VIDTES     EI
0470            LD HL,16384
0480            LD BC,0
0490            HALT
0500            XOR A
0510 VIDLP      LD (HL),0       ; FÜLLE BILDSCHRIM MIT
0520            INC HL          ; NULL
0530            INC BC          ; BC ZÄHLT DIE ANZAHL
0540            CP 1            ; DER WIEDERHOLUNGEN
0550            JP NZ, VIDLP    ; PRO INTERRUPT
0560            DI
0570            LD A,C          ; VERGLEICHE INHALT
0580            CP 248          ; VON BC MIT
0590            JP Z,SP2A       ; NEUER/ALTER ULA
0600            CP 17
0610            JP NZ,EMULAT
0620            LD BC,128       ; SETZE WERT FÜR
0630            JP RETURN       ; RÜCKSPRUNG
0640 SP2A       LD BC,3
0650            JP RETURN
0660 SP48       LD BC,48
0670            JP RETURN
0680 SAM        LD BC,4
0690            JP RETURN
0700 EMULAT     LD BC,5
0710                            ;
0720                            ; ZURÜCK INS BASIC
0730                            ;
0740 RETURN     POP AF          ; STELLE REGISTER
0750            LD I,A          ; WIEDER HER
0760            IM 1
0770            EI
0780            RET
0790 FILL       DEFS 4          ; 4 X NULL BYTES (WICHTIG)
0800                            ;
0810                            ; TEST MODE
0820                            ;
0830 MODE       DI
0840            LD HL,49152     ; TEST DER RAM-PAGE
0850            LD D,(HL)
0860            LD (HL),0
```

```
0870            LD BC,32765
0880            LD A,16+7
0890            OUT (C),A
0900            LD A,(HL)
0910            CP 255
0920            LD A,16+0
0930            OUT (C),A
0940            LD A,(HL)
0950            CP 255
0960            JP NZ,MOD128
0970  MOD48     LD (HL),D          ; NICHT MÖGLICH
0980            LD BC,48           ; = 48K MODE
0990            EI
1000            RET
1010  MOD128    LD A,16+7          ; STELLE RAMPAGE WIEDER HER
1020            OUT (C),A
1030            LD (HL),E
1040            LD A,16+0
1050            OUT (C),A
1060            LD (HL),D
1070            LD BC,128
1080            EI
1090            LD A,(23611)       ; TEST DER SYSTEMVARIABLEN
1100  USR0      CP 205             ; USR0-MODE?
1110            RET NC
1120            LD BC,0
1130            RET
1140                               ;
1150  FLAGCH    LD A,1             ; IM 2 ROUTINE
1160            EI
1170            RET
```

Tips und Trick

RED MOON (Lösung 3. Teil von Harald R. Lack und Hubert Kracher)

Hi Freaks!!!

Kommen wir nun im Rahmen unserer Adventurelösung zum vierten Teilauftrag, den wir bei "Red Moon" erfüllen müssen. Es geht also wie folgt weiter:

drop medallion, take gloves, **N**, E, E, D, SE, S, open door, E, E, SE, take mushroom, **NW**, W, W, bury giant, wear gloves, take sword, SE, S, take flask, **N**, NW, W, S, S, examine beans, (wir entdecken eine Falltür), open trapdoor, D, S, S, take tubing, **N**, NE, open door, SE, turn safe (er hat keine Rückwand), take box (jetzt auf keinen Fall öffnen und den losen Deckel ignorieren), SW, bury guardian, **NW**, NE, open door , E, NE, take spices, SW, open door, W, open door, SE, SW, open door, **N**, NW, **N**, NW, E, NW, **N**, U, U, U, say humak (die Türbolzen klappen zurück), open door, out, **N**, E, E, E, D, SE, D, D, open door, eat mushroom (wir schrumpfen), E, take chain mail, take gas mask, open door, W (wir erlangen wieder unsere normale Größe), U, U, **NW**, U,

W, W, S, drop gloves, drop spices, drop chain mail, N, wear mask, open box (es ist ein riesiger Smaragd darin aber tödliches Gas strömt aus, die Gasmaske schützt uns), take emerald, drop box, S, drop emerald, drop mask, take mask.
Als Score sollten wir jetzt etwa 400/1000 haben und ein Real Adventurer sein. Und schon erwarten uns neue Aufgaben:
N, E, E, N, E, NE, E, E, NE, open door, N, E, open door, D, E, E, bury nezzon, take pills, take chalk, W, S, S, E, S, S, open door, S, open door, D, SE, W, W, SW, NW, play dulcimer (es ertönt ein wunderschönes Lied. Bastog gibt dir zur Belohnung einen Tip. Irgendwo in diesen Höhlen gibt es einen Zauber, der eine Eichel in eine Brücke verwandeln kann. Dann verschwindet er), E, wear mask,S, W, S, take ring, N, E, E, S, E, N, N, N, E, NW, open door, U, open door, W, S, S, S, E, drop mask, take mask, examine leaves, (wir finden eine Eichel), W, N, N, W, SW, N, N, E, NW, N, take scroll (ein Zauber für Abgründe - während wir den Zauber lesen, verwandelt sich die Eichel in eine Brücke), S, E, S, S, E, drop chalk (sie neutralisiert den Pool mit Säure), N, NW, take silver bars, N, take fan, cast escape (wir werden auf den grassy mound teleportiert), S, drop silver bars, drop ring, drop scroll, drop fan, drop pills.
Unser Score sollte jetzt bei etwa 500/1000 stehen und wir sollten immer noch ein Real Adventurer sein. Und los gehts in das sechste Abenteuer...
N, E, E, D, SE, S, open door, E, E, SE, N, wear mask, D, D, S, S, U, E, N, take cloak, W, S, E, D, S, take crowbar, S, U, N, drop mask, take mask, N, N, W, wear cloak, SW, N, N, W, NW, E, take ball, W, W, take boots, E, SE, drop cloak, take cloak, E, S, S, S, wear boots, S, E, take crucifix, W, N, N, N, N, E, NW, N, open door, N, W, S, NW, W, W, SW, SW, S, W, W, S, drop cloak, drop crucifix, drop boots, drop ball (er verdunkelt den Raum für einige Sekunden und löscht auch die Lampe), look, light lamp. Unser Score sollte immer noch bei 500/1000 stehen.

In unserem nächsten Beitrag werden wir "Red Moon" dann endgültig lösen. Bis dahin viel Spaß beim Experimentieren...

REMEMBER THE 80'S?

Funny, it seems only yesterday when Margaret Thatcher was in power and England could beat someone at cricket.

Times have changed (just like Bob Dillon observed), but let us not forget those ten years which saw the emergence of Synthesized music, Yuppies and most importantly, the Spectrum.

CLASSIX doesn't look back in anger. Instead it seeks to revive some of that early eighties spirit that set the computer world on fire. We're the firestarter, using 20+ smoldering A5 pages to spread The Message. At just 50p for the current issue, you don't need Loadsamoney to buy it.

Re-Reviews, Articles by ex-programmers, Tips, Advice & a Massive Attack of bargain software, starting from just 10p per title. You'll have reason to Twist& Shout.

We also run a *Games Finder Service* which for £2 plus the cost of the title, will endeavor to find any piece of software which you may require. But you owe us NOTHING until the title is found - Take That & Party!

Cheques & details of games required should be sent to JAMES WADDINGTON at:

CLASSIX
11 Finsbury Drive, Wrose, Bradford
West Yorkshire, BD2 1QA.

Classix - Getting All Nostalgic

Frage und Antwort

Peter Mai fragt, ob die Rechner, die von Sintech angeboten werden, die Umrüstung schon beinhalten.

Wir sind sehr darauf bedacht, daß alle nach dem gleichen System arbeiten. Wenn z.B. ein +2A-User ohne Umrüstung arbeitet und jemand anders dann seine Basic-Programme schickt, müßten diese erst umgeschrieben werden, weil der +2A andere Befehle für die RAMDISK hat. Damit ist keinem geholfen, der Spectrum hat schon allein durch die Vielzahl der Diskettensysteme genug inkompatibilität erlangt. Alle SINTECH-Rechner haben also sowohl ROM-Austausch als auch Busumbau und Joystickportumbau im Preis inbegriffen.

Thomas Bär hat eine dieser Fragen, mit denen man Hefte füllen kann. Er arbeitet an einer Informationssammlung der verschiedensten Computersysteme und bräuchte noch Infos zu den Sinclair Rechnern.
Als Spectrum-User-Club geben wir hier natürlich die Spectrum-Informationen:

Das Licht der Welt erblickte der Spectrum **1982**. Zunächst nur mit 16kB, kurz darauf erschien aber auch die teurere 48k Version. Für 16k User wurden Aufrüstsätze angeboten.
Am Gehäuse gibt es keine weiteren Anschlüße außer einem Expansionport, dem Stromanschluß (9V, 1.4A) dem Fernsehanschluß und den Buchsen MIC und EAR für den Anschluß eines herkömmlichen Cassettenrekorders. Für viele weitere Dinge wie Monitoranschluß oder Joystickports werden Bastler oder Interfaces benötigt, um dieses zu verwirklichen. Der Sound beschränkt sich auf einen kleinen eingebauten Lautsprecher der nur PIEP-Geräusche von sich geben kann. Die Tastatur besteht lediglich aus einer Kontaktfolie und einer Gummimatte darüber. Dafür gibt es aber den sogenannten Keyword-Modus, d.h. man drückt nur eine Taste oder Tastenkombination und erhält das gesamte BASIC-Wort, welches auf dieser Taste aufgedruckt ist. Wie alle Spectrums hatte er ein 16k ROM und 48k RAM (6912 Bytes Bildschirmspeicher). Die Taktgeschwindigkeit beläuft sich auf 3,5 MHZ, wie bei allen anderen Spectrums auch, wobei es leichte Differenzen gibt (48k->128k->+2A).

1983 wollte man einige der Mängel des 48k abschaffen. Der Spectrum + erschien. Im wesentlichen baugleich mit dem 48k, hatte er ein anderes, stabileres Gehäuse, war also etwas größer (Mehr Luft im und Platz im Gehäuse = bessere Kühlung) und hatte Harttasten statt der Gummimatte. Diese lagen aber sehr eng aneinander. Außerdem wurde endlich an einen Reset-Taster gedacht. Ansonsten war der PLUS allerdings exakt der gleiche Rechner wie der 48k.

1984 erschien der Sinclair QL, kurz darauf, zunächst als Versuch in Spanien, der Spectrum 128. Nach enormen Erfolg, wurde der 128k dann auch in den anderen Ländern eingeführt und für viele Spectrum-User bald ein Muß. Im wesentlichen ist er von außen baugleich mit dem Spectrum +, nur ein paar Kühlrippen an der rechten Seite machten den Unterschied sichtbar. Das Geheimnis liegt natürlich im inneren. Die 128k teilen sich in 2 ROMs und jede Menge extra RAM auf. Da der Z80 Prozessor nur 65535 Bytes adressieren kann, wird das RAM entsprechend eingeblendet. Außerdem verfügt der 128k endlich über einen richtigen Soundchip, den AY-8912 mit 3 Kanälen. Außerdem hat er einen MIDI-Ausgang, einen RGB-Monitoranschluß und einen Keypad-Port (extra Zehnerblock).

1986 wurde Sinclair dann an Amstrad verkauft, welche dann auch gleich den Spectrum +2 auf den Markt brachten. Der +2 Unterscheidet sich nur äußerlich vom 128k, das Innenleben ist das gleiche. Allerdings hat er noch einen Cassettenrekorder eingebaut und auch Joystickports sind vorhanden.

1988 wollte Amstrad alles anders machen. Der +3 wurde gebaut. Dieser hatte ein eingebautes 3" Laufwerk. Um dafür ein Betriebssystem zu schaffen, wurde ein neues ROM entwickelt. Ebenso wurde der Busport umgebaut, um neue Hardware (die nie erschien) anschließen zu können. Kurz darauf erschien dann auch der +2A, die Anfänger-Version des +3, statt mit Diskettenlaufwerk eben wieder mit Cassetten, dafür wesentlich günstiger. Die Nachteile der Umbauten blieben aber. Trotz all dieser Mängel wurde vor allem der +2A ein Erfolg und viele aktive User kennen eigentlich nur diesen Rechner, der bis heute noch verkauft wird. Wesentlicher Vorteil der beiden neueren Amstrad-Rechner ist, daß sie wesentlich durchdachter gebaut sind, daher wesentlich stabiler und zuverlässiger sind. Nicht zuletzt auch dadurch daß endlich ein richtig gutes Netzteil mitgeliefert wurde.

Dirk Peter Küppers fragte auf dem Spectrum Treffen in Köln nach der Adresse von Sir Clive.

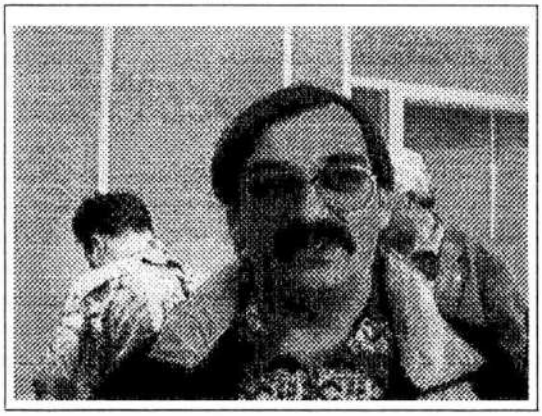
Wir hatten im Oktober 95 bereits ein Interview mit Sir Clive abgedruckt. Dememtsprechend haben wir auch die Adresse:
Sinclair Research Ltd, 15/16 Margaret Street, London, WIN 7LE, Great Britain.
Telefon: 0044/71-6364488, Fax: 0044/71-5806628.

Kleinanzeigen

Verkaufe Schneider Monitor CM14 einschl. Service Unterlagen, sowie einen Schneider CPC 464 incl. Grün Monitor und Handbuch. Preis VB.
Lothar Ebelshäuser, Grasegger Str. 49, 50737 Köln, Tel. 0221/747063

Tastaturfolie 48k (Gummi) 22,00 DM; Tastaturfolie +/128k 42,00 DM; Tastaturfolie +/128 *NEUES MATERIAL WIE +2* 52,00 DM.
Jean Austermühle, Sternwartstr. 69, 40223 Düsseldorf
Telefon/Fax: 02131/69733 oder Telefon: 0211/395460

Verkaufe Bücher: 33 Programme für den Spectrum von R. Hülsmann 4,00 DM; Spaß und Profit von David Harwood 3,00 DM; Sinclair ZX Spectrum von T.Hartnell 5,00 DM; Das Microdrive Universum von Ian Logan 4,50 DM; Spectrum Spektakulär / 50 Programme für den ZX Spectrum von Roger Valentive 3,50 DM. Hardware: Interface One (defekt) 3,00 DM Programm: Adress Manager 2,50 DM. Alle Preise + Porto.
Günther Marten, Staulinie 12, 26122 Oldenburg, Tel.+Fax 0441/17976 (erst nach 18.00 Uhr)



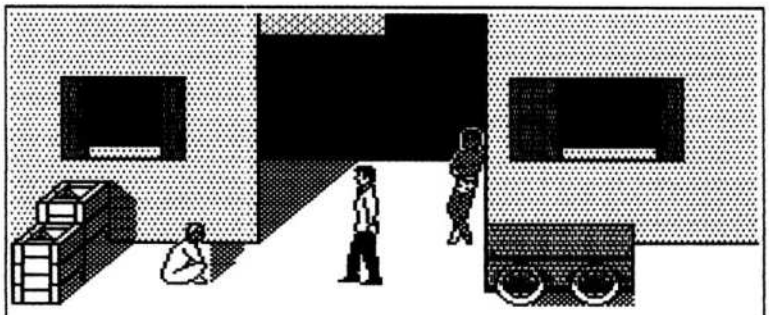
Spectrum-Treffen in Köln

Tatort Köln - 11. Mai 1996 - 11.00 Uhr

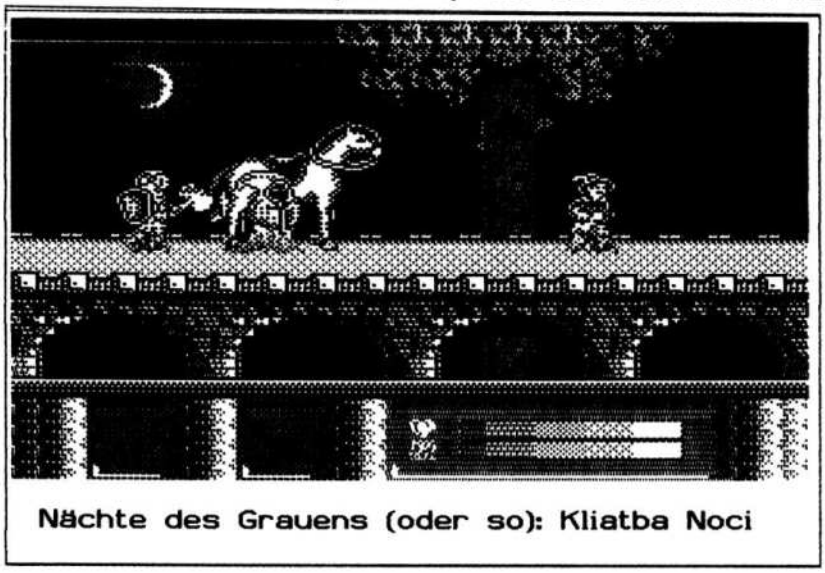
Es war wieder soweit, das Treffen in Köln wurde eröffnet. Wir (Thomas Eberle und Frederic Dürkes) vom SUC, sowie Sebastian Langner trafen um ca.12.00 Uhr ein.
Nach unserer ca. 4 Stunden dauernden Anreise, waren wir gespannt auf das Meeting. Diesmal wurde es in einer Kneipe mit Namen " Michas " abgehalten.
Als ich in den Raum trat, wurde Ich ziemlich überrascht. Zuerst dachte ich, daß das Treffen zu Ende sei und alle schon wieder gegangen waren. Doch dann sah ich ein paar Sam Computer und danach einen Spectrum. Also waren doch noch User anwesend. Es stellte sich heraus, daß das Spectrumtreffen noch im Gange war.
Schade an diesem Treffen war nur, daß man die User fast an zehn Fingern abzählen konnte. Zählt man einmal die aktiven Spectrum-User zusammen und schaut dann einmal nach, wieviele dem SPC angehören und vergleicht dann wiederum, wieviele beim Treffen wirklich anwesend waren, dann ist die am Ende herauskommende Bilanz wirklich unerfreulich (um es einmal milde auszudrücken). Ich denke Wolfgang wird mir da voll und ganz zustimmen. Deshalb geht mein Lob auch an alle, die den Weg nach Köln nicht gescheut haben.
Allerdings muß ich sagen, daß die User, die nicht anwesend waren, nicht viel versäumt haben. Der Raum war etwas zu kalt und vereinzelt standen in verschiedenen Ecken ein paar Sinclaircomputer herum. Die größte Fläche wurde von Verkaufstischen beansprucht (Es gibt also noch immer die Chance, Spectrumhard- und Software zu kaufen).
Das ganze hatte trotzdem mehr den Eindruck eines Schlußverkaufs, als eines echten Spectrum-Fan-Treffens.
Sicherlich war dies nicht die Schuld des SPCs und WOMO, sondern ein Aufeinandertreffen von verschiedenen unglücklichen Umständen.
Die Vertreter des SUC stellten dann endlich, nach langer Entwicklungszeit und vielen Vorankündigungen, das MB02 Diskinterface vor.
LCD aus Wien war ebenso anwesend, wie Mitglieder des SGG Club. Ersterer hatte eine erste Vorabversion seinen Megaspiels "Legacy of Zer" dabei.
Desweiteren verlief das Treffen ohne spektakuläre Ereignisse. Ich persönlich war um eine Erfahrung reifer, ca. 100 DM ärmer und fuhr mit der Gewissheit nach Hause, daß das nächste Treffen nur besser werden kann...
Dieser Artikel soll keine Kritik an irgend welchen Personen sein, sondern ich möchte damit erreichen, daß sich jeder Gedanken macht, was und wieviel er bereit ist, seinem Hobby "Spectrum" zu opfern, um den Spectrum nicht untergehen zu lassen.
Wenn einmal der Tag gekommen ist, daß die neue SUC-SESSION aus dem Briefkasten geholt wird und dann gleich im Regal verschwindet , dann wird dies der Augenblick sein, an dem ich aufhöre meine Freizeit für die Herstellung des Clubinfos zu opfern oder eben auch für ein Clubtreffen.
(FD)

NEU BEI SINTECH:

Wieder einmal haben wir die Tür ganz weit aufgestoßen und sind an neue fantastische Software rangekommen.
Durch die Cooperation mit dem Slowakischen Softwarehaus "ULTRASOFT" konnten wir Einblick in die dort angebotenen Spiele bekommen. Was bis jetzt zu sehen war, schlägt alles, was bisher auf dem Spectrum war.
Die Spiele sind von einer technischen und grafischen Qualität die nie oder nur selten von anderen Firmen erreicht wurde. Im Moment sind wir noch daran zu sichten, welche Programme in unser Programm übernommen werden.
Dabei sind echte Superhits, z.B. das bekannte TETRIS 2, die beste Tetris Variante überhaupt, oder der Nachfolger von Commando, KOMMANDO 2. Aber das ist längst nicht alles, OCTOPUSSY läßt Gedanken an vergleichbare PC-Spiele vergessen, KLIATBA NOCI zeigt, daß Jump & Run noch höhere Dimensionen erreichen kann und SACH MAT lehrt einem das Schach spielen. Dazu der absolute Superhit, TWILIGHT. Erst 1995 erschienen bricht dieses Spiel alle grafischen Rekorde.
Damit ist die Liste der neuen Programme zwar nicht zu Ende, aber alles wird nach und nach ja noch in der SUC-SESSION getestet.



James Bond in Aktion: Octopussy



Nächte des Grauens (oder so): Kliatba Noci

Um die Warterei zu versüßen, können wir ein neues Softwareangebot machen:

SUPERHEROES: Last Ninja 2, Indiana Jones 3, Strider 2 und The Spy who loved me.
WINNING TEAM: Klax, APB, Escape from the planet of robot monsters, Cyberball, Vindicators.
GINORMOUS COLLECTION: Red Arrows, Army Moves, Grid Iron 2, Pro Mountain Bike Simulator, BMX Ninja, Rugby Boss, Everyone's a Wally, Soccer Challenge, The real stunt Experts, Combat Zone, Soccer Boss, Run for Gold, Dead or alive, Turbo Bike, Australian Rules Football, Gun Boat, Punch & Judy, Game Over, Rally Driver, Strike Force Cobra.

Alles 3 sind also Super-Spiele-Pakete. Jede Compilation kostet nur 10,00 DM (+Porto). Aber die Menge ist sehr begrenzt, also zugreifen und Bestellung an SINTECH.

Code Cruncher (Teil 2)

aus Spectrum UK von John Blackburn übersetzt von Stefan Ballerstaller

Oh Gott, durch die ganze Fliegerei um den Planeten wird mir ganz schön schwindlig. He, was macht denn ihr alle um drei Uhr morgens? Oh ja, Verspätung des Jets, der Code-Cruncher ist davon ein Opfer. Was ist, kleiner Junge? Ein Rad ist von Deinem Wagen gefallen? Nicht aufregen, der CC wird's wieder hinmachen mit seinen Laseraugen. Verdammt, damit geht ein weiteres Paar Kontaktlinsen drauf. Oh hör auf, Dich zu beklagen, jetzt schaut es schon viel besser aus. Eine Art moderner Kunst, mußt Du wissen.
Als ich jedenfalls das letzte Mal hier war, bat ich euch, ein verzwicktes, kleines Problem zu lösen.

Ihr hattet nämlich diese Raster von 3X3 wie z.B.:

4 7 9
8 2 1
3 5 6.

Und Ihr solltet die Ziffern im Raster so umstellen, daß die höchste Summe dabei rauskommt. Ich dachte, diese Aufgabe wäre einfach und schrieb ein Basic-Programm, um es zu schaffen, indem ich die Routine von letztem Monat aufrief, aber bald fand ich heraus, daß das Basicprogramm 56 Stunden bräuchte, um alle 300000 Kombinationen zu ermitteln. Also mußte ich nachgeben und ein Stück Maschinencode schreiben, welches viel weniger direkt ist. Zu Beginn mußte ich meine eigenen Multiplikationsroutinen schreiben. Falls ihr noch nicht drauf gekommen seid, die Reihen können hintereinander gelesen werden, z.B.: 479821356, was eine unserer berühmten neunziffrigen Kombinationen ist. Speis und Trank auf unser letztes Programm. Her mit dem nächsten Kamm (??, wie ich es recht sentimental bezeichnet habe).
Wir können über die Position einer jeden Ziffer der Kombination reden. Z.B., daß die 8 an Position 4 steht, also links in der Mitte des Rasters. Ihr werdet merken, daß das Listing DEFB (Define Byte)- Ausdrücke verwendet. Diese sind eigentlich keine MC-Befehle, sondern weisen den Assembler an, eine Menge Bytes an der nächsten Speicheradresse einzuschieben, wenn es ans Assemblen geht. Man kann diese Speicherstelle auch markieren und kann leicht auf sie zurückgreifen. Man sollte prüfen, ob der Assembler auch denselben Befehl verwendet. Es gibt wahrscheinlich etwas ähnliches. Ich will damit sagen, daß DEFB kein normaler Z80 Opcode ist, also paßt auf.
Hoch und tief speichere ich die Werte der höchsten und tiefsten Kombinationen, die gerade gefunden werden. HIGHC und LOWC speichern diese Kombinationen. POSSES speichert die Positionen der Ziffern je nach Reihen, Spalten und Diagonalen. Z.B. gehört 1,2,3 zur obersten Reihe, 1,4,7 zur linken Spalte etc. HL beginnt bei 0 und enthält schließlich den Wert der momentanen Kombination und DE zeigt auf die nächste POSSES-Position. 120-190 ruft die GETNUM-Routine auf, was folglich bedeutet: A=PEEK 29990+PEEK (DE), d.h. das nächste Byte in der momentanen Reihe, Spalte oder Diagonale. DE wird erhöht, um auf die nächste POSSES-Zahl zu zeigen. Diese drei Zahlen werden in C, B und A gespeichert. 200-220 zählt DE(=A) zu einem auf null gestellten IX B-mal. Also ist IX=A*B. Jetzt ist DE=IX, IX wird auf null gestellt und DE wird zu IX dazugezählt, c-mal. Also ist IX=A*B*C. Dies wird zu HL hinzugezählt. DE, unsere POSSESS-Position und BC sind vom Stapel zurück und die Schleife wiederholt sich, bis HL der Kombinationswert ist. 310-340 überprüft, ob HL größer ist als (HIGH). Wenn H größer ist als das hohe Byte von (HIGH), ist dies der Fall. Falls hohe Bytes gleich sind und L größer ist als das niedrige Byte von (HIGH), dann muß es auch größer sein. In jedem Fall überträgt SWAPH die Kombination auf HIGHC und seinen Wert in HL auf (HIGH). 350-380 macht genau dasselbe für die niedrigste Kombination, aber nicht umgekehrt. 390-460 überprüft, ob die

momentane Kombination 987654321 ist und ob sie ins Basic zurückkehrt. 470-495 läßt die derzeitige Kombination fallen bis zum Attribute-File, womit wir sehen können, wie weit die Computer gekommen sind.
Jede Ziffer erhält eine Farbe, gemäß dem folgenden: Ziffer PAPER INK. Wenn dies alles assembliert ist, brauchen wir nur noch das gewöhnliche Basic.
Stellt sicher, daß ihr beide MC-Programme im Speicher habt und startet dieses Programm:

Basic Programm :

```
10 FOR N = 1 TO 9
20 POKE 30020+n,n: POKE 30029+n,1
30 NEXT N
40 PRINT AT 0,0;"**********"
50 LET Z = USR 30200
55 PRINT "Highest: "
60 LET ADDR=30207
70 GOSUB 200 75 PRINT "=";(PEEK 30203)+(256*PEEK 30204): PRINT "Lowest: "
80 LET ADDR=30216
90 GOSUB 200
95 PRINT "=";(PEEK 30205)+(256*PEEK 30206)
100 STOP
200 FOR N = 1 TO 3
210 FOR M = 1 TO 3
220 PRINT PEEK (ADDR)
230 LET ADDR = ADDR+1
240 NEXT M
250 PRINT
260 NEXT N
270 RETURN
```

Nach einer halben Stunde solltet ihr folgendes erhalten:

Höchste Werte:	Niedrigste Werte:
5 1 8	8 7 2
3 9 4	5 1 9
7 2 6 = 1321	3 6 4 = 501

Ziemlich viel Aufwand, möchte man meinen, aber das war es wert. (Wenn man ein Verrückter ist, der seinen Spectrum mit sich trägt..)
Nun zu diesem Spiel. Es ist ein Spiel, das in die Bildebene hineinrollt, bei dem sie Hindernisse überwinden müssen und ans Ende der Bahn gelangen müssen, um den nächsten Level zu erreichen. Stoßen sie zusammen, verlieren sie ein Leben. Klingt einfach, meinen sie ? Nun, ist es aber nicht. Es ist, als ob man auf der Folterbank gequält wird, jeden Tag. Es ist, wie wenn man von wilden Hunden zerfetzt wird und einem die Augen ausgerissen werden. Es ist die Hölle, Schatz, absolut die Hölle...Du hast ja gar keine Ahnung...ganz bestimmt keine. Hem, jeder Level besteht aus 255 Reihen mit je acht möglichen Hindernissen. Ein Byte pro Reihe und ein Bit pro Hinderniss. 1 bedeutet, daß das Hinderniss da ist, bei 0 ist es nicht da. Das ist praktisch das knappste, was geht.
YPOS speichert ihre derzeitige Position im Level. Drei Reihen werden auf dem Bildschirm auf einmal gezeigt: Hinter-, mittlerer und Vordergrund.
Wenn ihr z.B. habt (A,B,C,D sind Bytes)

A hat B im Hintergrund, C im
B mittleren und D
C im Vordergrund.
D -YPOS.

Wenn wir dann YPOS erhöhen, haben wir:

A D verschwindet, B wird zum mittleren
B Grund, C wird der Vordergrund
C -YPOS und A erscheint über dem Horizont
D als Hintergrund.

Also scheinen wir uns durch den Level zu bewegen, wenn wir YPOS erhöhen.

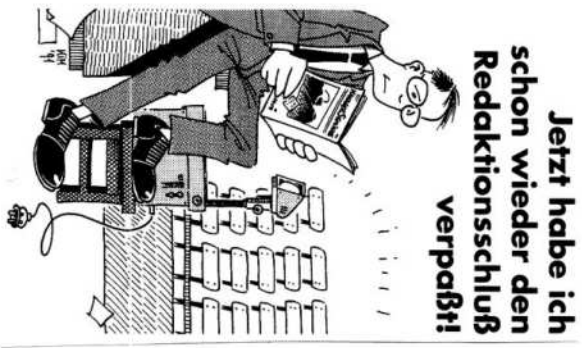
So passen all die Programme, Level und was ihr habt zusammen:

30000 Hauptprogramm (Leben, Level, Steuerung, XPOS)
31000 Bildschirmaufbau (YPOS,COORDS)
31300 Sprites
31400 Hintergrund (Farben)
31600 Gestaltung
31855 ATTR 1
31918 ATTR 2
31981 ATTR 3
32044 SPT 1
32140 SPT 2
32380 SPT 3
32884 - Farben, Gestaltung für Level 1, dann für 2 etc...

Die Ausdrücke in Klammern beziehen sich auf Variablen, wie sie in DEFB-Ausdrücken der jeweiligen Programme vorkommen. Es gibt nur drei Sprites, mit Attribute und Bitmap-Teilen in jedem Level. Ein Sprite für jede Reihe. Daten der Sprites sind gespeichert wie zu erwarten: von links nach rechts und von oben nach unten im Sprite, sowohl in Attributen als auch in Bitmaps. Verzeihung, falls dies ein wenig langweilig klingt, aber ein Spiel ist ein Machwerk aus vielen Programmen und Informationen. Man muß ganz am Anfang erklären, wie alles funktionieren wird und wo es hinführt. So dann... aber was ist das?
Aha, das Signalhorn des Spectrum, das mich zu meiner nächsten Mission ruft..Verzeihung, Erdlinge, aber andere verlangen nach meinen Künsten des Codezerlegens... Nächsten Monat werde ich mit Sprites und Bildschirmaufbauprogrammen weitermachen... nun muß ich losfliegen...Ciao.

```
00010           ORG 30200
00015           JP STT
00020 HIGH      DEFW 0
00030 LOW       DEFW 65535
00040 HIGHC     DEFB
00050           DEFB 1,1
00060 LOWC      DEFB 1,1,1,1,1,1,1,1
00070           DEFB 1,1
00080 POSSES    DEFB 1,2,3,4,5,6
00090           DEFB 7,8,9,1,4,7,2,5,8
00100           DEFB 3,6,9,1,5,9,3,5,7
00110 STT       CALL 30060
00115           LD HL,0
00120           LD DE,POSSES
00130           LD B,8
00140 LP2       PUSH BC
00150           CALL GETNUM
00160           LD C,A
00170           CALL GETNUM
00180           LD B,A
00190           CALL GETNUM
00195           PUSH DE
```

```
00200           LD E,A
00205           LD D,0
00210           LD IX,0
00220           CALL MULT
00230           LD B,C
00240           PUSH IX
00245           POP DE
00250           LD IX,0
00260           CALL MULT
00265           PUSH IX
00266           POP DE
00270           ADD HL,DE
00280           POP DE
00290           POP BC
00300           DJNZ LP2
00310           LD A,(HIGH+1)
00320           CP H
00330           JR C,SWAPH
00340           JR Z,HIGHL
00350 SKIPH     LD A,(LOW+1)
00360           CP H
00370           JR NC,SWAPL
00380           JR Z,LOWL
00390 SKIPL     LD B,9
00400           LD HL,29991
00410 LP3       LD A,(HL)
00420           CP B
00430           JR NZ,NOTYET
00440           INC HL
00450           DJNZ LP3
00460           RET
00470 NOTYET    LD HL,29991
00480           LD DE,22528
00490           LD BC,9
00495           LDIR
00500           JR STT
00505           ;
00510 GETNUM    LD A,(DE)
00520           PUSH DE
00530           LD E,A
00535           LD D,0
00540           LD IX,29990
00550           ADD IX,DE
00560           LD A,(IX)
00570           POP DE
00580           INC DE
00590           RET
00595           ;
00600 MULT      ADD IX,DE
00610           DJNZ MULT
00620           RET
00625           ;
00630 HIGHL     LD A,(HIGH)
00640           CP L
00650           JR C,SWAPH
00655           JR SKIPH
00656           ;
00660 LOWL      LD A,(LOW)
00670           CP L
00680           JR NC,SWAPL
00690           JR SKIPL
00695                   ;
00700 SWAPH     LD (HIGH),HL
00705           PUSH HL
00710           LD HL,29991
00720           LD DE,HIGHC
00730           LD BC,9
00740           LDIR
00742           POP HL
00745           JR SKIPH
00746           ;
00750 SWAPL     LD (LOW),HL
00755           PUSH HL
00760           LD HL,29991
00770           LD DE,LOWC
00780           LD BC,9
00790           LDIR
00795           POP HL
00800           JP SKIPL
```



Jetzt habe ich schon wieder den Redaktionsschluß verpaßt!

Hardware - Ecke

Spectrum Hardwaretip von Miles Kinloch
übersetzt von Stefan Ballerstaller

Das Problem der "streikende Tasten" beim grauen +2.

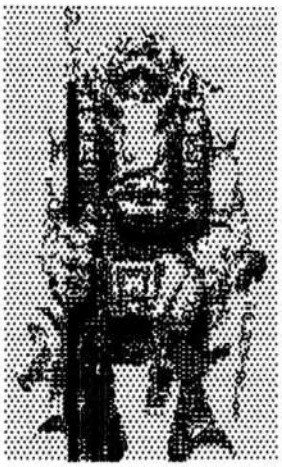
Falls Sie einen Spectrum +2 mit grauen Gehäuse besitzen, werden Sie sicherlich schon bemerkt haben, daß bestimmte Tasten in bestimmten Programmen nicht reagieren, wie z.B. in Tasword 2 und PCG-DTP Pack. Die Erscheinung ist meistens am schlimmsten, wenn der Computer kalt ist und die betroffenen Tasten sind für gewöhnlich Caps Shift , M, N, Symbol Shift, A und manchmal die Pfeiltasten für rechts und oben.
Das Problem wird von einem Timingfehler verursacht und wird von der inneren Leistungsfähigkeit der Tastatur beeinflußt, die sinkt, sobald der Computer sich erwärmt.
Soweit der temperaturmäßige Hintergrund dieser Erscheinung.
Ein weiterer Faktor ist der Wert im "I" (Interrupt) Register, da das Problem mit bestimmten Werten sehr dauerhaft sein kann und manchmal auch andere Tasten beeinträchtigt. Wenn das I-Register auf 0 steht, so wie dies nach einem Reset der Fall ist und man im 128er Basic ist, verschwindet diese Erscheinung gänzlich. Das I Register wird im User 0 Modus geändert. Es steht dann auf 63.
Mit einem kleineren Hardwareingriff, womit sich das Problem in allen Situationen beseitigen läßt. Man braucht nichts weiter, als 8 Kondensatoren mit 200pF, wie immer einen Lötkolben und ein wenig Erfahrung.
Öffnen Sie zuerst das Gehäuse des +2. Dann suchen Sie die Dioden D28 bis D35. Diese Dioden befinden sich neben dem Anschluß für das achtspurige Kabel des Spectrumkeyboards. Nun löten Sie die Kondensatoren über die Dioden und zwar Parallel. Nun müßte auf jeder Diode ein Kondensator angelötet sein.Die Dioden können Werte zwiscehn 100pF und 1000pF haben, wobei die 220pF Kondensatoren in einem Testrechner bis heute gut arbeiten.

Demo-Ecke

Hi... Tja, mein Fluchtversuch neulich ist gescheitert. Der Wachposten hatte mich entdeckt und mit einem Backbreaker außer Gefecht gesetzt. Es gelang mir aber noch, ihm die Maske vom Gesicht zu reißen: Die Wache entpuppte sich als Wolfgang vom SPC! Ich fürchte, ich muß mich auf den Flying Cross Chop berufen, sofern ich nicht mein Dasein in diesem dunklen Verlies hier fristen möchte...
Doch nun sind erstmal die Steinplatten dran. Wo ist der Meißel?

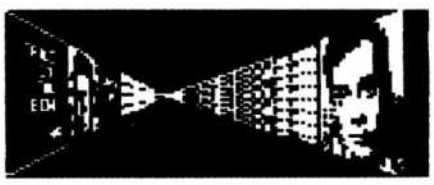
FBI Demo / FBI und Omega
Diese Demo dürfte mit dem Erscheinugsdatum 1.1. wohl die erste Demo dieses Jahres gewesen sein. Das "Thema" ist der Namenswechsel von Ebi zu FBI, was am Anfang der Demo an einem Logo entsprechend demonstriert wird. Der folgende Part wartet mit einem Scroller, einem Pet Shop Boys-Tune (by Qjeta) und Soundanalyzern auf. Mit Space gelangt man dann ins Endbild, bei dem der mit Rasterbars hinterlegte Satz "The Legend Continues" zu sehen ist. Dann wollen wir mal hoffen, daß auch der "andere" Legend (of UVS) weitermacht...

Bye Bye Demo / Mr.Incognito



Mit diesem Werk verabschiedet sich der polnische Coder (anscheinend für immer), da er in Richtung USA verschwinden und sich dabei auch seines Speccy's entledigen wird. Dabei ist es ihm gelungen, diese Demo (als seine letzte) besonders gut aussehen zu lassen. Im ersten Part nimmt ein Hugo-Logo (warum?) mit zwei kleinen Digipics gut 80 % des Screens ein. Links davon läuft ein hervorragender Scroller von unten nach oben, bei dem sich die Buchstaben in verschiedenen Variationen spiralförmig um sich selbst drehen. Dazu natürlich Musik, die wohl mangels Speicherplatz auch im folgenden Part benutzt wird. In jenem scrollt dann ein ziemlich großes (ca 55% des Screens) Logo flüssig immer hin und her. Den Abschluß bildet dann ein Digipic mit Digi-Musik in sehr guter Qualität (sogar mit Fade Out). Mit Bye Bye hat Mr.Incognito nochmal gezeigt, was er drauf hat. Schade, daß es damit jetzt ein Ende hat.

Doom Demo / Cobrasoft
Über diese Demo (die übrigens auch der Scene £4 beiliegt) wurde schon vieles gesagt, mit blieb es erst jetzt vergönnt, sie zu begutachten. Der Grafikaufbau ist für Speccy-Verhältnisse doch recht schnell, der Bildausschnitt (verständlicherweise) aber recht klein. Der einzige Kritikpunkt meinerseits (das mußte ja jetzt kommen) ist, daß man eigentlich doch nur eindimensional vor- und rückwarts gehen kann, denn wenn man sich dreht, ändert sich der imaginäre Standpunkt: steht man genau 90 Grad versetzt zum Gang, so scheint es, als stehe man auch automatisch mit dem Rücken direkt an der Wand. Ich denke, die beste 3D-Grafik auf dem Speccy (allerdings ohne Texturen) hatte das Spiel "Micronaut One", bei dem es auch sog."hidden lines" gab. Trotzdem möchte ich die Leistung von Cobrasoft natürlich nicht schmälern.



Demo-Ecke

To Je Jedno / FBI, Omega, Jaxon Hollis u.a.(?)

Was die Bedeutung des Titels angeht, so ist To je jedno als Nachfolger von Egal (TMG) und Never Mind (UVS) zu sehen. Nachdem einem dies im Intro auch kurz erklärt wird, bekommt man eine Unterhaltung zwischen FBI und Jaxon Hollis (bestehend aus Digibildern mit Sprechblasen) mit, aus der resultiert, daß Omega der Verursacher der "awful gfx" und des "terrible sound" ist; daher sind wohl auch Omega's Augen mit einem schwarzen Balken verziert worden. Daraufhin beginnt die eigentliche Demo, die einen maskierten FLP vor Digibildern von FBI, Omega, David Copperfield (ist er's nicht?) und einigen anderen Leuten zeigt. Die Musik stammt von FBI, der nun nach ex-Talisman of TMG das nächste Opfer der Techno-Welle geworden zu sein scheint.

So, Leute, ich muß dem hier jetzt ein Ende bereiten, denn um gegen Wolfgang Haller bestehen zu können, ist 'ne Menge Training angesagt. Wer seine fatalen Special Moves aus "Scene Fighter" kennt (schon mal am falschen Ende einer Ducal gewesen? Legend's "Hot Soldering Iron" ist nix dagegen!), wird das wohl verstehen. Daß "Scene Fighter" noch nicht einmal erschienen ist, tut hierbei nichts zur Sache.
Mit dem "Chisel Rage" (neuer Move; gegen FBI) verabschiedet sich

XTerminator of The Mad Guys

Die Hacker-Ecke Teil 8

von Graham Collier für Alchnews, übersetzt von Helge Keller (Bemerkungen in Klammern sind von mir; Helge)

Der einzige fehlende Test ist, das Spiel von unserer Sicherungskopie zu laden um festzustellen, ob das CLEARen an der falschen Adresse irgendeinen Effekt hat. Ich seh' euch in einigen Minuten wenn alles klappt, oder in drei Monaten (Alchnews-Erscheinungsweise), wenn dem nicht so ist!
Das Spiel muß entweder im USR 0-Modus oder 48K-Modus geladen werden.
Das war's dann.
Richtig! Ab ins Bett für einen guten, langen Schlaf. Wir sind jetzt schon gut im 8.Juni (Artikel von 1995) und ich war mit dem Artikel gut die ganzen Tage gestern und Teile von heute beschäftigt!
Ich weiß noch nicht, womit ich euch in der nächsten Ausgabe treffe. Egal was es ist, es wird nicht so kompliziert werden wie heute - aber dann doch!
Ich hoffe, einige von euch haben ein paar Fragen eingesendet, mit denen ich mich beschäftigen kann und die ich beantworten werde. (Auf englisch an Alchnews !!)
Wenn irgendjemand da draußen Details weiß, wie ich an ein Datenblatt für den uPC 765A komme, der Controller des Diskettenlaufwerks des +3, wäre ich dieser Person sehr dankbar.

'Bye bis zur nächsten Ausgabe.

Die Klasse ist entlassen.

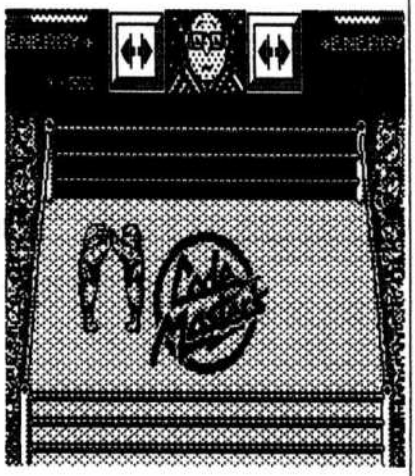
G.C.

PROGRAMMTESTS

Programmname	Renegade
Hersteller	Hit Squad
Preis	5,00 DM
Bezugsquelle	Sintech
Erscheinungsdatum	1987

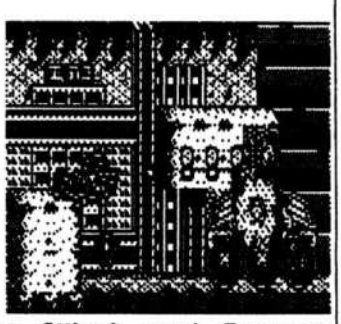
Renegade dürfte zwar den meisten schon bekannt sein, besonders der erste Teil, aber darum kann man trotzdem einen Testbericht schreiben. Bei Renegade muß man in allen der drei Levels eine Anzahl von Gegnern besiegen indem man sie mehrmals K.O. schlägt. Hat man dies geschafft kommt ein Endgegner.
Im erstem Level befindet man sich in einer U-Bahnstation und kämpft gegen eine Straßengang.
Im zweitem Level kämpft man gegen Motoradfreaks. Zuerst wird man von zwei Motoradfahrenden Schlägern angegriffen und dann von den restlichen Anhängern.
Im viertem Level befindet man sich in einem Rotlichtviertel und muß gegen eine Zuhälterbande kämpfen. Im letztem Level spielt sich die Szene in einem Büro ab. Hat man hier alle besiegt (einschließlich Endgegner) kann man seine Freundin befreien.
Mein Schlußsatz: Ein recht nettes Spiel aber nicht so gut wie der Zweite teil: Target Renegade.
gum

Programmname	Wrestling Superstars
Hersteller	Codemasters
System	48k
Preis	4,00 DM
Bezugsquelle	Sintech
Erscheinungsdatum	1992

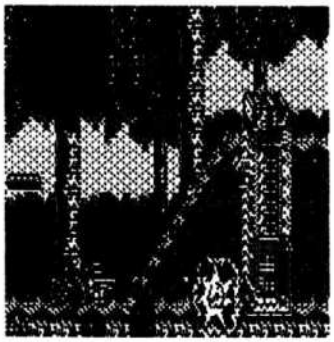


Dieses Spiel beweist einmal wieder das Codmasters weniger die Begabung haben Actionspiele zu programmieren. Bei diesem Spiel muß man versuchen dem Gegner mit Tritten, Schlägen und Würfen Kraft zu rauben und ihn dann 3sec. auf dem Boden zu behalten. Wenn man dies geschaft hat geht es in die zweite Runde. Nach dem Gewinn der zweiten Runde kommt man zum nächsten Gegner.
Graphik und Bewegungen sind nicht besonders gut gestaltet.
Für ein Spiel von 1992 kann man eigentlich etwas besser gelungene Bewegungen erwarten als es dieses Spiel hier bietet. Als Alternative würde ich Wrestlemania empfehlen da es eine bessere Grafik und bessere Bewegungsabläufe hat, doch leider ist es schwerer zu bekommen und es ist auch wesentlich teurer. Die Entscheidung muß jeder für sich selber treffen, ob er das günstigere Angebot oder das bessere Spiel haben will.
Gum

Programmname : Midnight Restistance
Hersteller : Ocean
Preis : 15,00 DM
Bezugsquelle : Sintech/Capri
Erscheinungsdatum : 1990



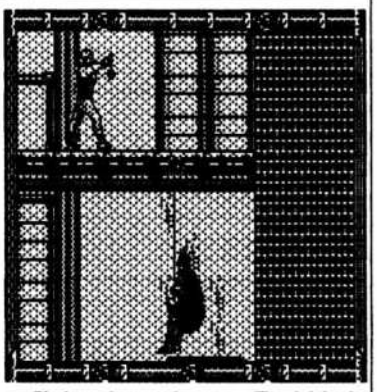
Bei Midnight Resistance handelt es sich um ein recht gelungenes Actionspiel. Man selber versucht seine Familie aus den Fängen eines bösen Gegners zu befreien der sie gefangen hält. Am Anfang hat man noch Hilfe von einer



Freundin die mit einem Jeep neben einem fährt und Gegner die von hinten kommen abblockt, doch diese Hilfe ist leider nicht von langer Dauer. Wen man einen Gegner erschossen hat, bleibt von dem ein Schlussel übrig den man aufsammeln sollte da man am Ende eines Levels mit diesen Schlüsseln verschiedene Waffen einkaufen kann. Wenn man aber von einem Schuss getroffen wird, verliert man alle Schlüssel und bei einem zweitem Treffer ein Leben. Zwischendurch gibt es immer wieder schwierige Kanpfmaschienen die zu zerstören sind. Das ganze Spiel wird dadurch abwechslungsreich gehalten das einem zwischendurch Energiestrahlen den Weg versperren (die zwar durch gezielte Schüsse schnell außer Betrieb gesetzt werden können) oder durch einen plötzlichen Angriff von Flugzeugen. Nachdem man den Endgegner besiegt hat, kann man seine Familie befreien und es kommt noch ein recht nettes Abschlußbild.

Mein Gesamturteil für Midnight Resistance: Eines der gelungensten Ballerspiele die ich kenne, den es animiert trotz der hohen Schwierigkeit zum Durchspielen und verliert auch so schnell nicht den Reitz, und darauf kommt es ja schließlich an.
Gum

Programmname : Batman the Movie
Hersteller : Ocean/Hit Squad
System : 48k/128k
Preis : 15,00 DM
Bezugsquelle : Sintech/Capri
Erscheinungsdatum : 1989



Batmans erster Auftrag ist es, die Verbrecher die bei Axis Chemical eingebrochen sind zu stellen. Um Gegner auszuschalten kann Batman seinen Batrang werfen. Mit seinem Batrope kann Batman sich eine Etage höher ziehen, oder sich über einen Abgrund schwingen. Am Ende des ersten Levels muß Batman Jack Napier abschießen der daraufhin in einen Bottich mit Säure stürzt (und sich dadurch in Joker verwandelt den Batman später bekämpfen muß).
Im zweitem Level fährt man im Batmobil durch Gotham Citys Straßen. Hier ist darauf zu achten, daß man nicht mit anderen Autos zusammenstößt und sauber um die Kurven kommt. Nach beenden der Fahrt muß man am Computer Jokers Giftcode knacken, um das Gift unwirksam zu machen. Im viertem Level fliegt man im Batwing über Gotham Citys Straßen und muß mit der Flugzeugspitze Ballons abschneiden in denen sich Giftgas befindet um Gothams Bürger zu töten. Außerdem wird man manchmal von Hubschraubern beschossen denen man ausweichen muß. Das letze Level ist ähnlich wie das erste. Hat man es geschafft im Glockenturm der Kathedrale anzukommen muß man Joker den letzten Kampf liefern und ihn töten.
Mein Urteil zu Batman the Movie: Batman gehört meiner Meinung zu den besten Moviegames die es gibt es ist zwar mit 15 DM ein recht teures Spiel aber ich finde das es das Geld auf alle Fälle wert ist.
Gum

SinTech- VERKAUFSLISTE

Neu:

Spectrum +2A/+2B Platine voll bestückt	65,00
Spectrum +3 Platine ohne Laufwerk	90,00
Netzteil für +2 A/B und +3	30,00
+2 Kassettenrekorder	50,00
Floppy 1,44 MB für Opus, +D oder MB 02	65,00
Netzteil Kit, mit Netzteil und allen Kabeln für 2 Floppys	40,00
Silberpapier für ZX Printer	5,00
Joystickadapter für +2/+2A/+2B/+3 User	12,00
Abdeckhaube für 48k+/128	12,50
Abdeckhaube für +2/+3	14,00
48k Tastaturfolie	20,00
Klebefolie mit Spectrum Keywords für +2/+3 oder Emulator	4,00

Umbauten:

Umrüstung +2A zu +2 (Joystick, ROM, Userport)	25,00
Umbau Joystickport am +2/+2A/+2B/+3	15,00
Einbau Stereo-Soundschaltung für 128/+2/+2A/+2B/+3	10,00
Einbau Kempston-Interface in +2/+2A/+2B/+3 Gehäuse	25,00

Gebraucht:

Sinclair ZX Spectrum 128k	165,00
Sinclair ZX Spectrum +2 mit Joystickumbau	165,00
Sinclair ZX Spectrum +2A, neuwertig, komplett umgerüstet	155,00
Spectrum 48k (Gummi oder +)	85,00
+D Floppyinterface	190,00
Joystickinterface 1-Port 5,00 DM 2-Port	20,00
Microdrive	25,00
Interface 1	45,00
20 Microdrive Cartridges in einer Box	35,00
Microdrive + Interface 1 + Kabel + 4 Cartridges	75,00
Multiface One (Hackmodul für 48k)	35,00
Multiface 128 (Hackmodul für 128k/+2, nicht für +D)	45,00
Timex Sinclair Printer (kleiner Drucker) mit Papier	50,00
Alphacom 32 Printer (kleine Drucker) mit Papier	50,00
RAMPRINT (Drucker Interface mit eingebauter Software)	45,00
Cheeta SPECDRUM System mit mehreren Drum-Kits	35,00

Außerdem Reparaturservice, Soft- und Hardware-Suchservice, große Auswahl an Büchern und großes Softwarelager. Neuer Katalog ist in Vorbereitung. Fordern Sie ihn jetzt an.

Preise + Porto. Angebot solange Vorrat reicht. Mitglieder des SUC erhalten 10% Rabatt auf Hardware.

SinTech
Gastäckerstr. 23
70794 Filderstadt
Tel./Fax: 0711/775033